



^ 2007 © munchou © 2007 ^ www.munchou.com ^

Modèle **Peugeot 504 Rallye du Kenya** pour *Trackmania United*



1. Conditions d'utilisation
2. Informations sur le modèle
3. Informations sur le fichier *.3ds
4. Informations sur les textures
5. Remerciements

1. Conditions d'utilisation

Le modèle *.3DS fourni dans le zip est réservé exclusivement pour l'import dans les jeux vidéo et le plaisir personnel. Je le partage pour que vous puissiez apprécier, modifier le modèle à votre convenance et ainsi en créer de nouveaux (que j'espère vous partagerez).

Toute utilisation commerciale du modèle sera passible de poursuites (respectez le travail d'autrui !).

Je décline toute responsabilité quant à une incompatibilité entre le modèle et le système de l'utilisateur, quelles qu'en soient les conséquences. Vous utilisez les fichiers à vos risques et périls, conscients des éventuels résultats.

2. Informations sur le modèle

Modèle..... Peugeot 504 Rallye du Kenya

Environnement d'origine..... COAST (fonctionne aussi sur les autres)

Nombre de polygones (triangles).....normal : 1451 ----- détaillé : 13216

Nombre de points réels..... normal : 2524 ----- détaillé : 7237

3. Informations sur le fichier *.3ds

Ce que contient l'objet sBody (skin) :

- la carrosserie
- l'entrée d'air sur le capot
- les garde-boue
- les jantes

Ce que contient l'objet dBody (details) :

- le rétroviseur
- tous les phares (dont les projecteurs sur les côtés)
- le pare-chocs avant
- le pare-chocs arrière
- la barre avant
- la barre arrière
- les pots d'échappement
- les poignées du coffre
- les attaches du coffre
- les anneaux à l'arrière
- le dessous de la voiture
- la roue de secours

4. Informations sur les textures

Pour ouvrir et convertir les fichiers *.DDS, utilisez DXTBMP (gratuit).

- Diffuse.dds : sBody
- Details.dds : dBody et gBody (glass)
- Illum.dds : les parties de dBody affectées par le changement de luminosité (jour/nuit)

J'ai fourni 2 autres textures : *diffuse_uvz.jpg* et *details_uvz.jpg*.

Ces fichiers représentent le dépliage (unwrap) des objets en 2048*2048. Il suffit donc de créer la texture par-dessus (en pensant à virer la texture du dépliage ensuite) puis de convertir le fichier en *.DDS à l'aide de DXTBMP pour modifier directement l'apparence de la voiture.

5. Remerciements

Je tiens à remercier tous ceux qui ont suivi mon WIP et qui l'ont apprécié, et plus particulièrement :

**::: Mini-TuX ::: et ses points
Bin qui a pris l'aire
LaRaclure@Gamerz.be et son pseudo compliqué
Ricardosan qui n'a pas aidé mais a tout suivi
SadHik et son fouet
Starbuck et son pot de moutarde
...
et tous ceux que j'oublie ! ^^**

Une bise à Scorpius et la team XCS qui m'a généreusement accepté lorsque je jouais à TMS il y a plus d'un an ☺

Merci à NADEO ainsi qu'aux personnes qui prennent leur temps pour faire des tutoriaux uniquement dans le but de partager et d'étendre le savoir.

